

# **RAHMENKONZEPT**

## **(K)EIN STADTMUSEUM - STADTLABOR**

VERGANGENHEIT ZEIGEN  
GEGENWART ERLEBEN  
ZUKUNFT DENKEN

# AUFTRAG

## Entwicklung eines Rahmenkonzeptes für die Neuausrichtung des Stadtmuseums Norderstedt

# TRENDS IN MUSEEN

**Menschen beteiligen**  
**Museen im Stadtraum verankern**  
**Museen und sozialen Raum verbinden**

## STADTMUSEEN

### *Die wichtigsten Trends*

Ausstellungen entwickeln sich mehr und mehr zu einem (Frei-)Raum für selbstbestimmte, kognitive und emotionale Erfahrungen. Zeitgemäße Ausstellungen erkennen den Besucher als aktiven, mündigen Menschen an und unterbreiten ihm ein Informations-, Erlebnis- und Handlungsangebot. Ausstellungsbesucher\*innen sind willkommen ihr vorhandenes Wissen, ihre Gefühle und Sichtweisen einzubringen und weiterzuentwickeln.

In der heutigen Zeit verändert sich das Besucherverhalten und in der Folge auch die Anforderungen an Ausstellungsprojekte rasant. Information, Kommunikation und Vernetzung über Endgeräte wie Smartphones und Pads sind nicht mehr nur für jüngere Generationen Standard. Informationen werden „on demand“ und zielgerichtet angefragt. Kommunikation erfolgt unmittelbar und ständig. Dieser Anspruch wird auch zunehmend an Stadtmuseen gestellt.

Stadtmuseen bieten bislang ein zwar breites Spektrum an Informationen, der Nutzer solcher Einrichtungen muss sich aber in aller Regel selbst durch das Informationsangebot „arbeiten“. Die Möglichkeit einer individualisierten Information und Kommunikation in Ausstellungen wird ein zunehmend zentraler Anspruch an Museen.

Impuls-Design sieht für das Stadtmuseum in Norderstedt folgende Handlungsfelder:

Ein Betriebskonzept, in dem wir ...

- Menschen beteiligen,
- das Stadtmuseum im Stadtraum verankern,
- das Stadtmuseum mit dem sozialen Raum verbinden.

Eine Gesamtinszenierung, die

- einen hohen Wiedererkennungswert besitzt,
- zum Mitmachen anregt,
- moderne Medien verwendet,
- Geschichten erzählt,
- Interaktion ermöglicht.

## **NORDERSTEDT IST ...**

Erfolgreich

**> WIR GEHEN EIGENE WEGE!**

Mutig

**> ICH BIN STOLZ AUF MEINE STADT!**

Bereit andere Wege zu gehen

**> WIR SIND ANDERS!**

# DAS STADTMUSEUM NEU DENKEN HEISST ...

**Querdenken!**  
**Anderssein!**  
**Mutig handeln!**

## **DAS NEUE STADMUSEUM SOLL ...**

**... ein Museum der Begegnung sein.**

**... Bürger aktiv einbinden.**

**... Strahlkraft nach innen und außen besitzen.**

**... Identität stiften.**

**... ein Ort des gesellschaftlichen Diskurses sein.**

# DAS NEUE STADTMUSEUM IST WICHTIG WEIL ...

... Norderstedt eine noch **junge Stadt** ist, die sich kontinuierlich weiterentwickelt und wächst. Sie braucht einen Ort, an dem man sich über die **Gegenwart, die Zukunft und die Vergangenheit** informieren und inspirieren lassen kann.

... es als **außerschulische Lern- und Erlebniswelt**, interaktive, kreative Angebote für Kinder und Jugendliche aus Kindergärten und Schulen (Offene Ganztagschule/ Offene Kinder- und Jugendarbeit) sowie Familien (am Wochenende) zur Verfügung stellt.

... Kultur und Bildung die **Lebensqualität** in Norderstedt erhöhen und damit als Standortfaktor für Unternehmen und Bürger\*innen relevant sind.

.. es als wesentlicher Bestandteil der lokalen und überregionalen Bildungs-, Freizeit- und Kulturlandschaft positiv auf das **Image der Stadt** wirkt.

... sich die Bewohner nur mit Norderstedt **identifizieren** können, wenn sie die Entwicklung ihrer Stadt kennen und die Visionen für ihre Zukunft teilen und verstehen.

# FÜR WEN BRAUCHEN WIR EIN STADTMUSEUM?

- **Bürger\*innen und Familien**
- **Kitas & Schulen** – Kinder & Jugendliche
- **Kooperationspartner** – Hochschulen / Unternehmen / Vereine / Initiativen / ...
- **Besucher\*innen der Stadt**
- **Förderer & Sponsoren**

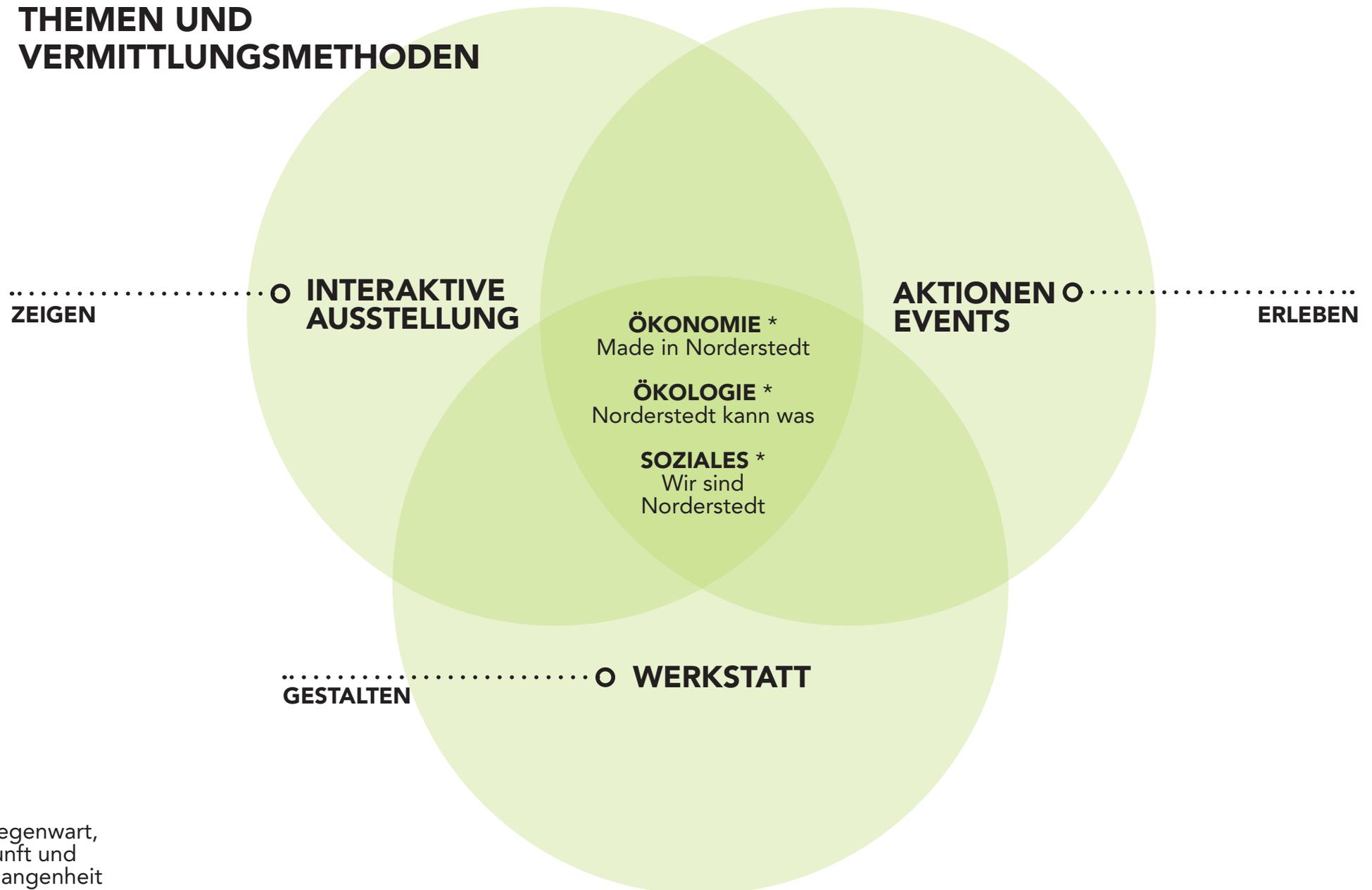
# STADTMUSEUM NEU DENKEN

**(K)EIN STADTMUSEUM -  
EIN STADTLABOR!**

# ZIELE DES NEUEN STADTMUSEUMS

MENSCHEN **BEGEGNEN**  
MENSCHEN **BERÜHREN**  
MENSCHEN **BETEILIGEN**

## THEMEN UND VERMITTLUNGSMETHODEN



\*  
in Gegenwart,  
Zukunft und  
Vergangenheit

# ZUSAMMENSPIEL STADTLABOR UND STADTRAUM

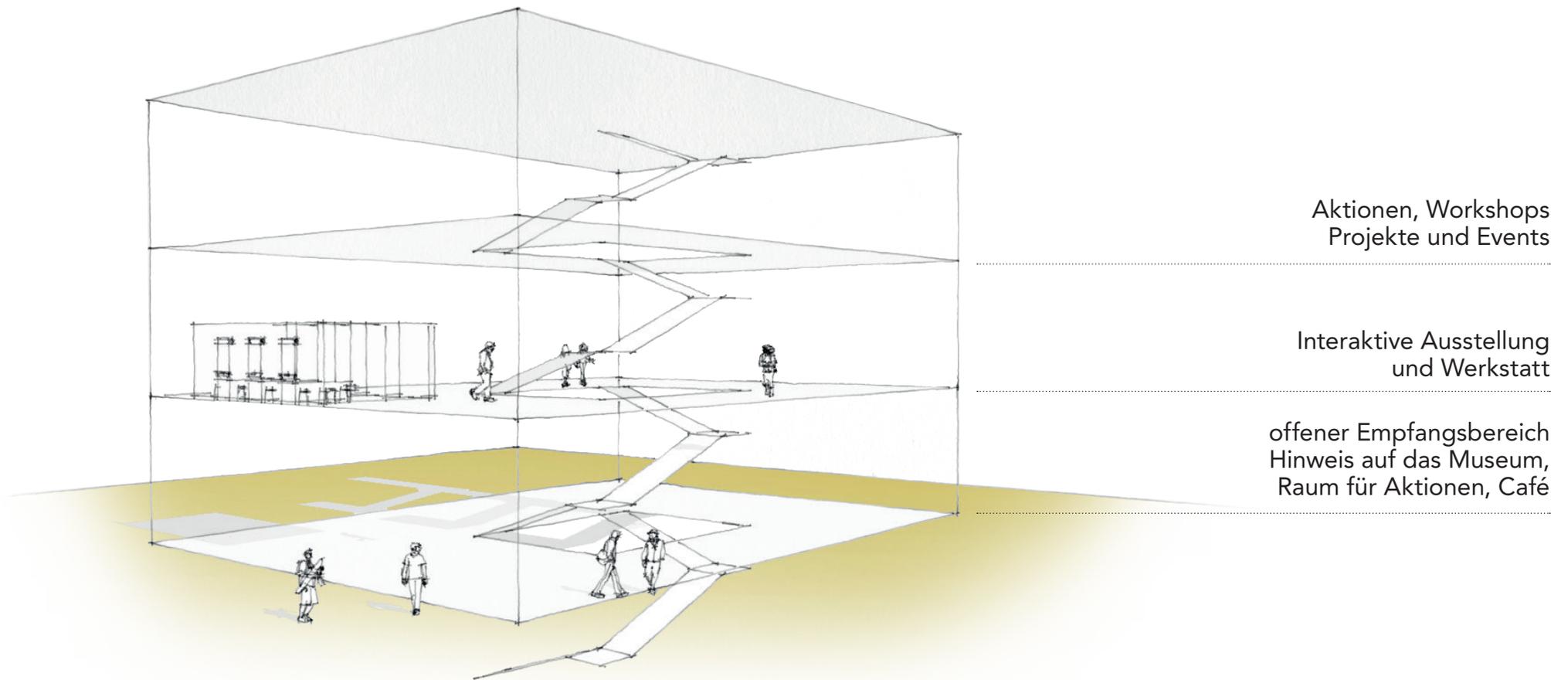


# STADTLABOR IM STADTRAUM

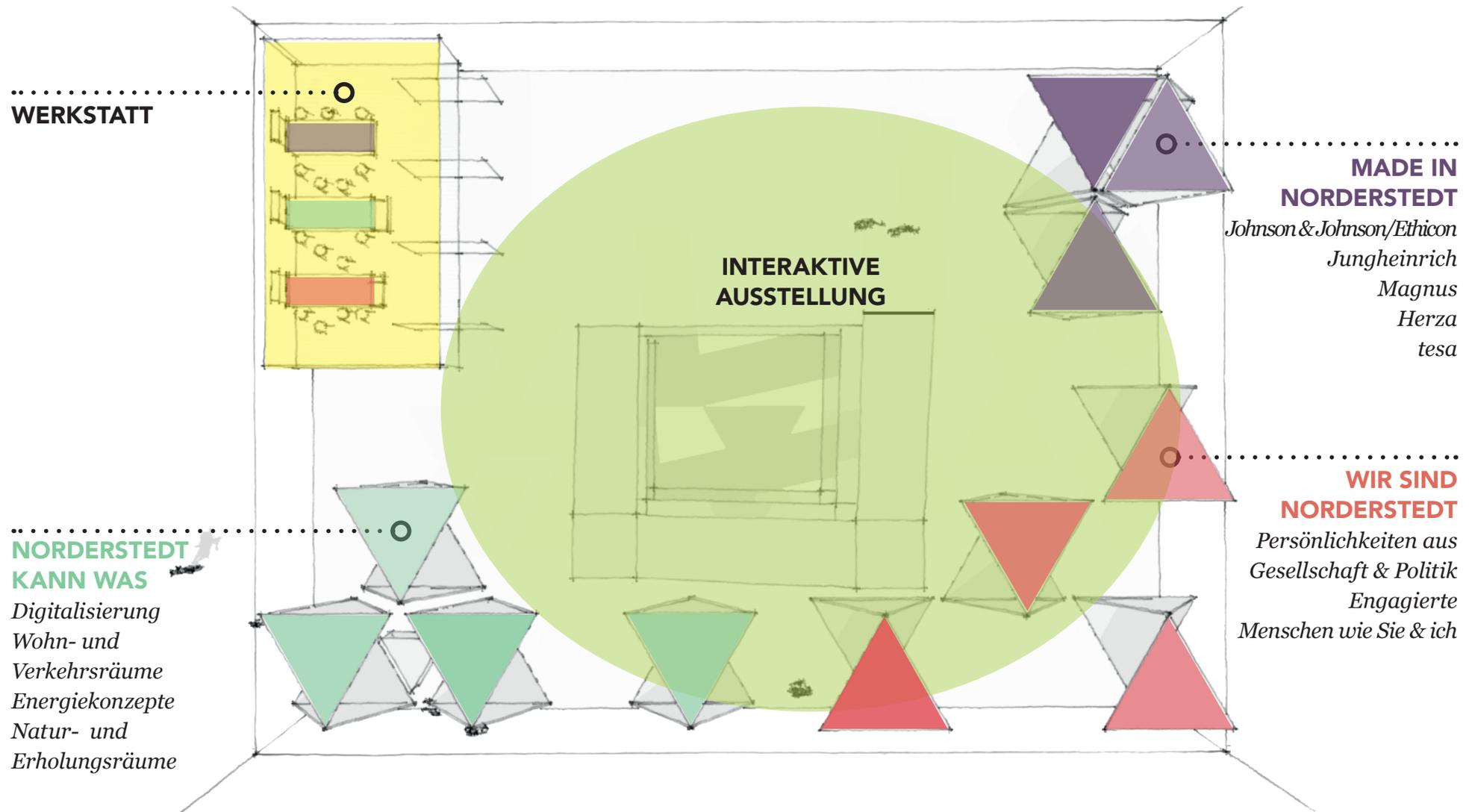
*mit hohem  
Wiedererkennungswert*



# SCHEMA STADTLABOR



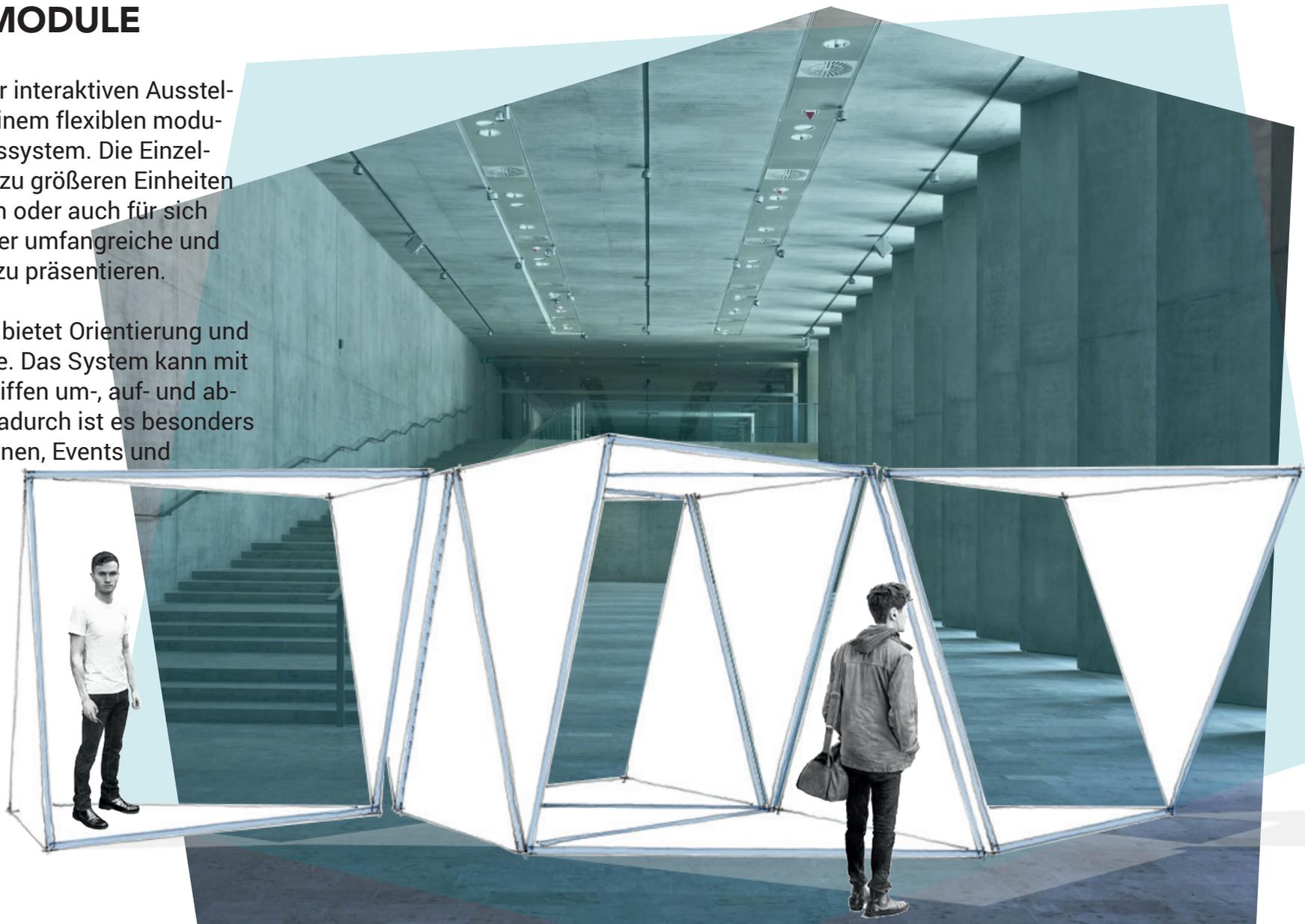
# SCHEMA STADTLABOR



## FLEXIBLE MODULE

Die Gestaltung der interaktiven Ausstellung basiert auf einem flexiblen modularen Ausstellungssystem. Die Einzelelemente können zu größeren Einheiten verbunden werden oder auch für sich stehen, um weniger umfangreiche und aktuelle Themen zu präsentieren.

Die klare Struktur bietet Orientierung und gliedert die Inhalte. Das System kann mit einfachen Handgriffen um-, auf- und abgebaut werden. Dadurch ist es besonders geeignet für Aktionen, Events und Projekte.



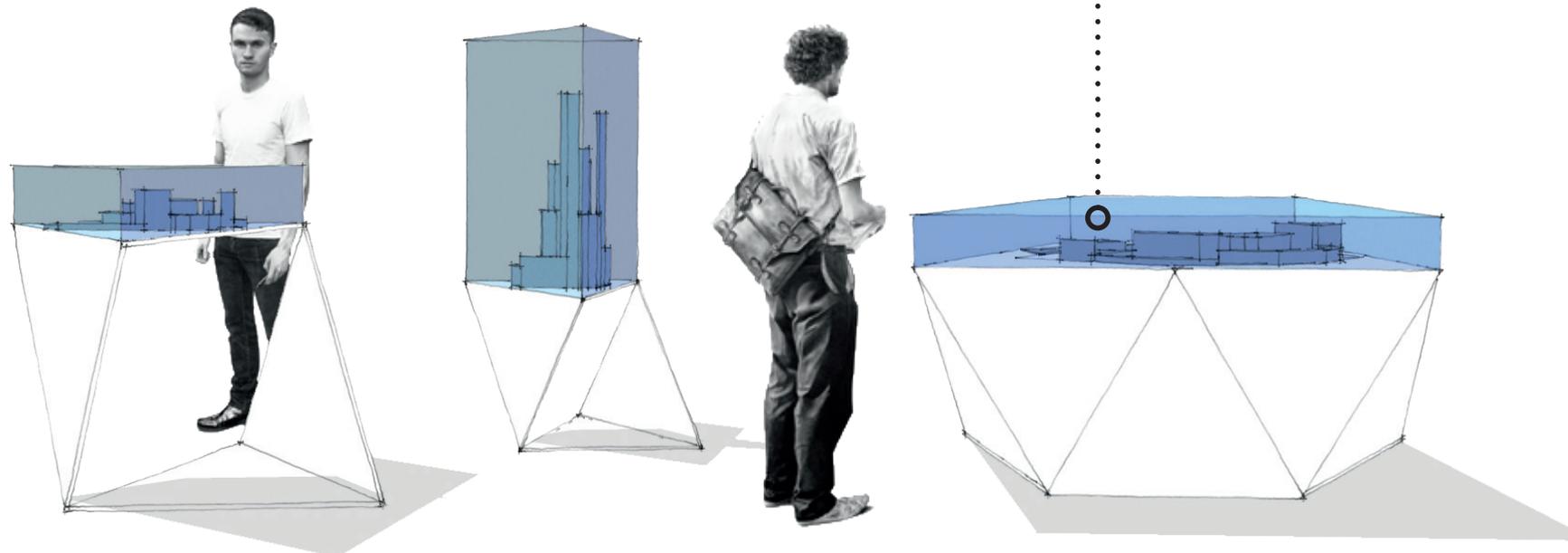
## BEISPIELE VITRINEN

Das Gestaltungskonzept der Module zieht sich konsequent durch alle Komponenten der Ausstellung.

Auch die Vitrinen folgen einem übergreifenden Gestaltungskonzept. Dadurch werden alle Bestandteile, auch sehr unterschiedliche Objekte und individuelle Gegenstände innerhalb des flexiblen und variablen Systems zu einer starken Einheit

mit einem hohen Wiedererkennungswert, auch wenn sich die Inhalte und Objekte wandeln.

Das flexible System bietet zudem beste Möglichkeiten der Beteiligung, des Präsentierens von wechselnden Inhalten oder Objekten von Norderstedter Bürger\*innen.

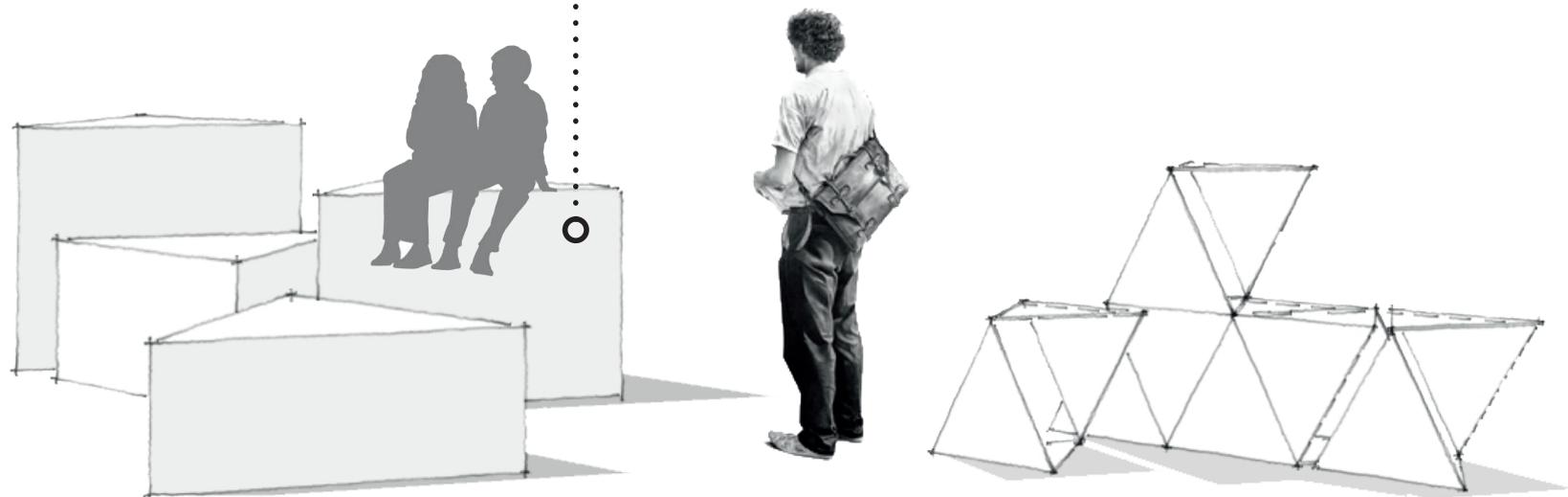


## BEISPIELE PODESTE

Podeste, Pulte sowie Tische und Sitzgelegenheiten für Workshops und Aktionen sind wichtige Elemente im Betrieb des Stadtlabors.

Das Stadtlabor-Konzept lebt von Beteiligung, kreativen Projekten und Aktionen. Hierfür sind variable, für vielfältige Nutzung geeignete Podeste, Sitz- und Arbeitsmöbel wichtig. Auch sie fügen sich in das Gestaltungskonzept des gesamten Stadtlabors.

- PODESTE
- *Podium*
- *Bühne*
- *Treffpunkt*
- *Workshop*



## INTERAKTIVE AUSSTELLUNG



### WARUM IST DAS WICHTIG?

- Themen werden anschaulich, zielgruppen- und erlebnisorientiert vermittelt.
- Aktives (interaktives) Handeln schafft Erlebnisse und Erfahrungen, die emotional Berühren und im Gedächtnis bleiben.
- Besucher\*innen interagieren untereinander und haben Spaß.
- Ein niedrighschwelliger Zugang wird gewährleistet.

# INTERAKTION

*Menschen beteiligen*

140  
NATIONEN  
ZU HAUSE IN  
NORDER-  
STEDT

**SOZIALES**  
Wir sind  
Norderstedt



## INTERAKTION

*Menschen beteiligen*

.....  
Kurze persönliche  
Geschichte kann  
erzählt werden



interaktive Karte

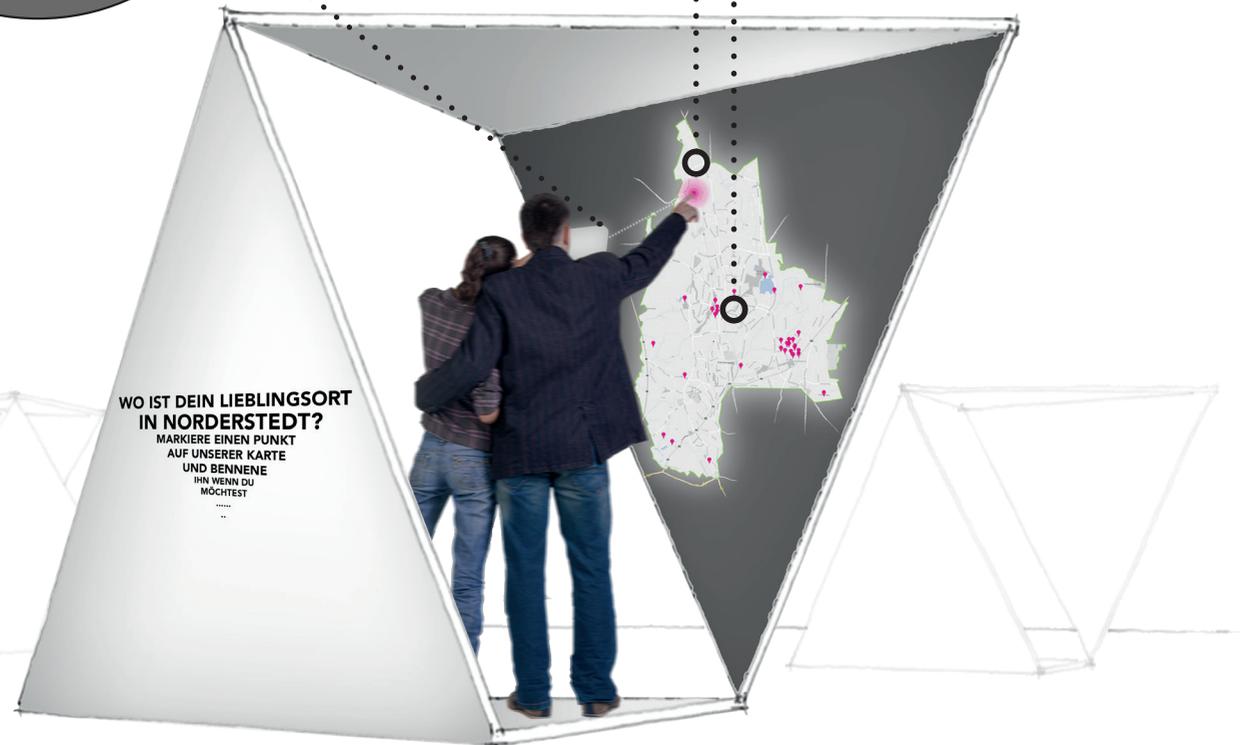
Markierung eines  
individuellen  
Lieblingsortes

**SOZIALES**  
Wir sind  
Norderstedt

An einer interaktiven Karte von Norderstedt können die Besucher\*innen ihre persönlich bevorzugten Orte markieren - zum Spielen und Entspannen, für Kultur und Sport, mit interessanter Architektur, Bildungsangebote, Naturräume, ...

Die angegebenen Koordinaten werden in eine Datenbank übernommen. Zusätzlich können die Besucher\*innen noch Kurzbeschreibungen und ggf. Fotos eingeben.

So entsteht ein von Ausstellungsbesuchern gestalteter interaktiver Stadtplan, der auch für Bürgerbeteiligungen genutzt werden kann.



## INTERAKTION

*Menschen beteiligen*

.....  
Abrufen von Inhalten  
anderer Besucher



Aktuelle Fragen zur Weiterentwicklung der Stadt werden thematisiert: Wo soll mehr Grün entstehen? Wo fehlen Fahrradwege? Wo treffen sich Jugendliche? Wo brauchen Senioren mehr Anbindung? ...



## INTERAKTION

*Menschen beteiligen*



### ANWENDUNG

- An einer interaktiven Karte von Norderstedt können die Besucher\*innen ihre persönlich bevorzugten Orte markieren - zum Spielen und Entspannen, für Kultur und Sport, mit interessanter Architektur, Bildungsangeboten, Naturräumen, ...
- Aktuelle Fragen zur Weiterentwicklung der Stadt werden thematisiert: Wo soll mehr Grün entstehen? Wo fehlen Fahrradwege? Wo könnte oder sollte mehr Grün entstehen...
- Die angegebenen Koordinaten werden in eine Datenbank übernommen. Zusätzlich können die Besucher\*innen noch Kurzbeschreibungen und ggf. Fotos eingeben.
- So entsteht ein von Ausstellungsbesucher\*innen gestalteter interaktiver Stadtplan, der auch für Bürgerbeteiligungen genutzt werden kann.

### REIZ

- Die Besucher\*innen beeinflussen die Ausstellungsinhalte. Sie bringen ihr Wissen und ihre Erfahrungen ein.
- Es ist möglich, eine große Bandbreite aktueller Themen und Fragestellungen abzudecken.
- Aktuelle, zukünftige und historische Fragestellungen werden aufgegriffen.

### VERÄNDERUNGSPOTENZIAL

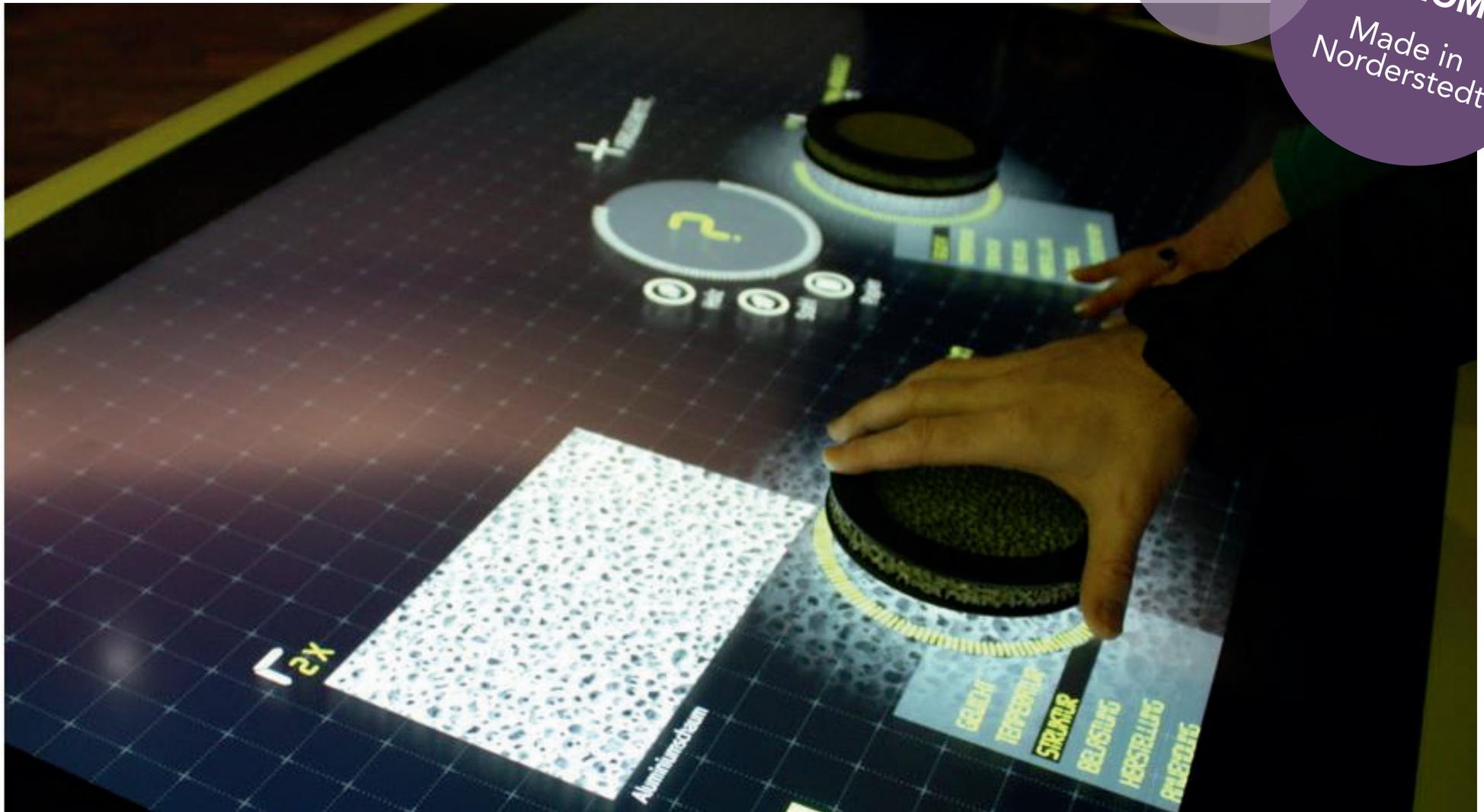
- Die Inhalte werden laufend erweitert und ausgetauscht.
- Neue Informationen zu spezifischen Themen und aktuellen Fragen in Norderstedt fließen ein.

# INTERAKTION

*Objekte präsentieren*

BEISPIEL  
TESA

ÖKONOMIE  
Made in  
Norderstedt



## INTERAKTION

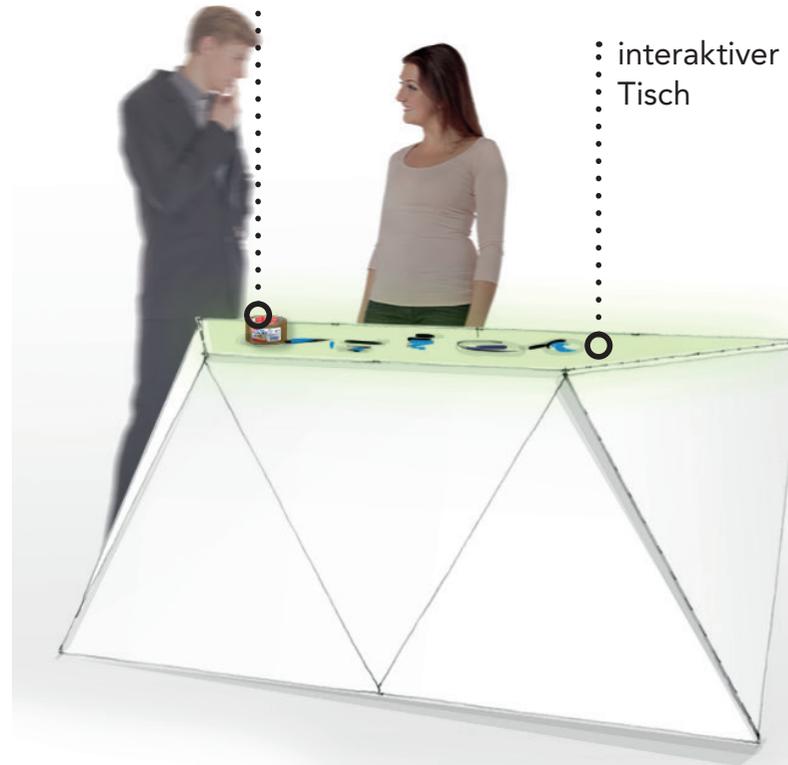
### *Objekte präsentieren*

Besucher\*innen können an einem interaktiven Medientisch Exponate und Produkte auflegen. Der Tisch erkennt das Objekt und öffnet in einem neuen Fenster digitale Informationen zu diesem Gegenstand.

Über Auswahlpunkte in dem Fenster können die Besucher\*innen Filme, Texte, Bilder und Links oder auch Illustrationen zu dem Objekt aufrufen.

Objekterkennung:  
Auslösen von  
medialen Inhalten

interaktiver  
Tisch



BEISPIEL  
TESA

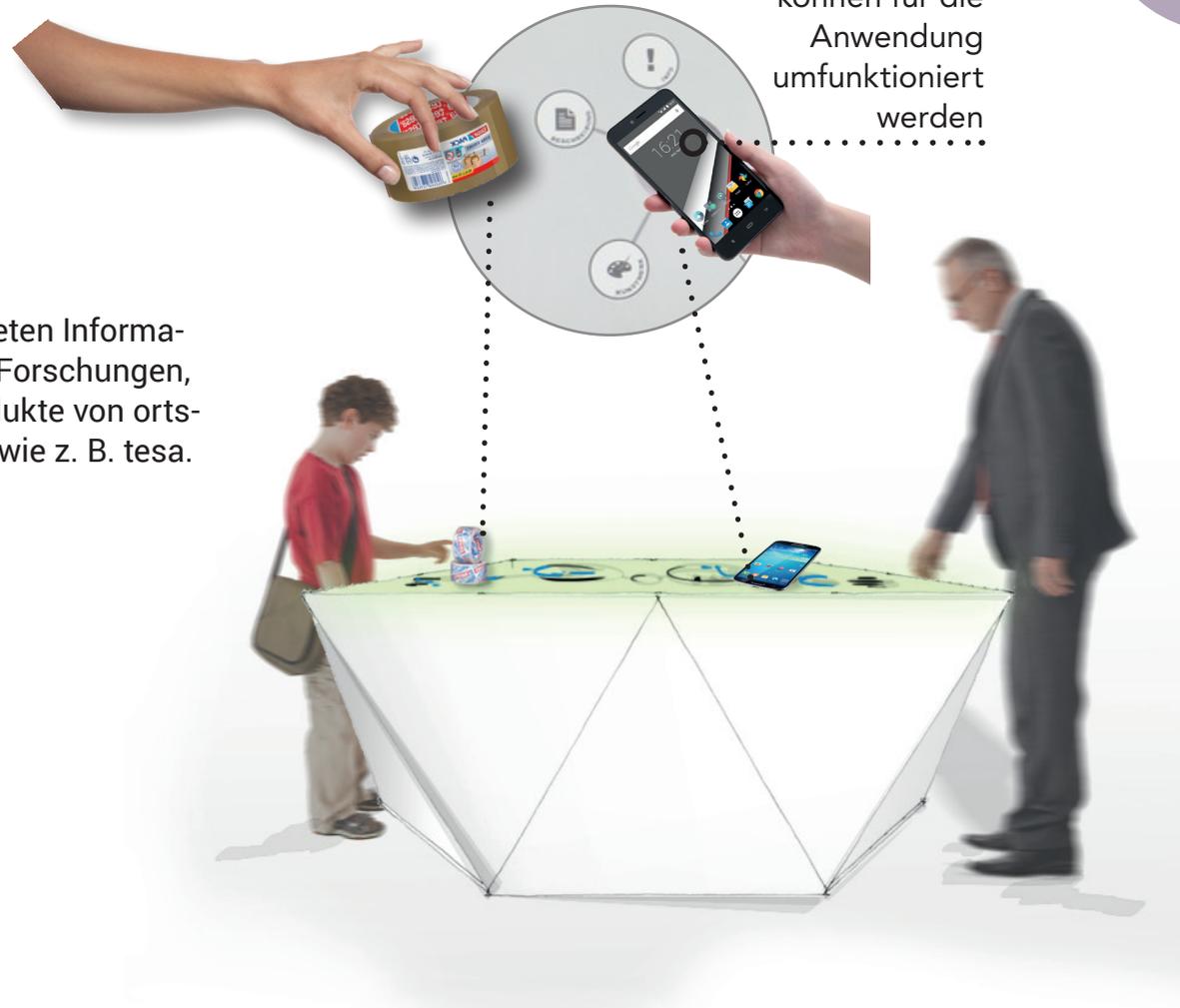
ÖKONOMIE  
Made in  
Norderstedt

## INTERAKTION

*Objekte präsentieren*

Originalexponate  
können für die  
Anwendung  
umfunktioniert  
werden

Digitale mediale Inhalte bieten Informationen über die laufenden Forschungen, Dienstleistungen und Produkte von ortsansässigen Unternehmen wie z. B. tesa.



BEISPIEL  
TESA

ÖKONOMIE  
Made in  
Norderstedt

## INTERAKTION

*Objekte präsentieren*

### ANWENDUNG

- Besucher können an einem interaktiven Medientisch Objekte auflegen. Der Tisch erkennt diese und öffnet digitale Informationen zu diesem Gegenstand.
- Auswahlpunkte erscheinen und die BesucherInnen können Filme, Texte, Bilder und Links aufrufen.
- Digitale mediale Inhalte bieten Informationen über die laufenden Forschungen, Dienstleistungen und Produkte von ortsansässigen Unternehmen wie z.B. tesa.

### REIZ

- Eine Kombination aus medialem und haptischem Erlebnis.
- Original-Exponate zum Anfassen werden mit multimedialen Inhalt (Grafik, Sound und Film) verknüpft.
- Mehrere Sinne werden angesprochen - Besucher\*innen können fühlen, sehen und hören.

### VERÄNDERUNGSPOTENZIAL

- Es ist jederzeit möglich Exponate und Produkte zu ergänzen oder auszutauschen.
- Die digitalen Inhalt können leicht modifiziert oder ausgetauscht werden.



## RAUM FÜR INTERAKTION

Besucher\*innen können Inhalte aus einer Datenbank über einen Mediaguide (App) auswählen und Daten (Bilder, Filme, Grafiken) in verschiedene digitale Präsentationsflächen (Monitore) laden.

In Echtzeit verändern sich die präsentierten Medieninhalte. Auf diese Weise bestimmen die anwesenden Besucher\*innen die Gestaltung des Ausstellungsraumes.

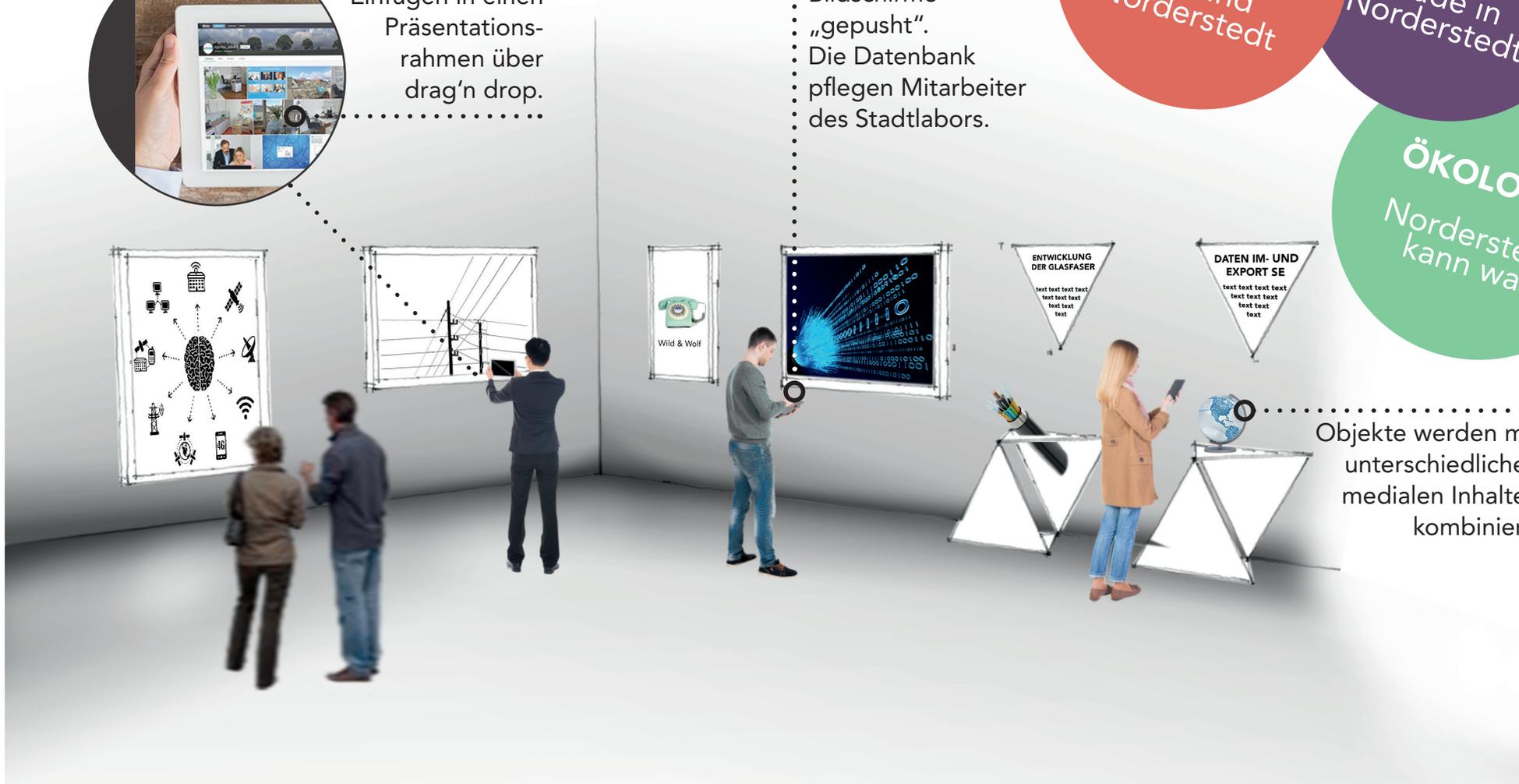


## RAUM FÜR INTERAKTION

Auswahl der Inhalte aus einer Datenbank und Einfügen in einen Präsentationsrahmen über drag'n drop.



- Inhalte werden
- vom Besucher
- individuell auf die
- Bildschirme
- „gepusht“.
- Die Datenbank
- pflegen Mitarbeiter
- des Stadtlabors.



Objekte werden mit unterschiedlichen medialen Inhalten kombiniert.

## INTERAKTION

*Menschen begegnen*

### ANWENDUNG

- In einem Ausstellungsraum können die Besucher\*innen digitale Inhalte verändern. Ihrem Interesse folgend, verändern Sie die Abbildungen - Texte, Grafiken und Filmsequenzen - und damit die Raumwirkung in Echtzeit. Möglich wird dies durch eine App (Mediaguide), über die die Besucher\*innen die digitalen Inhalte aus einer Datenbank abrufen und einer Präsentationsfläche im Raum zuweisen.
- Die Datenbank wird von den Mitarbeitern des Stadtlabors gepflegt.

### REIZ

- Es entstehen Schnittstellen zwischen digitalem Inhalt und realem Ausstellungsraum.
- Interaktion zwischen den Besucher\*innen und der Ausstellung.
- Die Besucher\*innen verändern die Ausstellungsinhalte, in dem Sie bestimmen was gezeigt wird.

### VERÄNDERUNGSPOTENZIAL

- Eine große Abwechslung durch die Beteiligung der Besucher als Ausgestalter ist möglich.
- Es entsteht ein ständig neues Raumerlebnis.



## BEISPIELE AKTIONEN

*Workshops, Projekte, Events*



## WARUM IST DAS WICHTIG?

- **Neue Zielgruppen werden angesprochen.**
- **Verschiedene Zielgruppen erhalten jeweils spezifische Angebote, z.B. Kinder, Jugendliche, Senioren, Fachpublikum, Benachteiligte, Familien ...**
- **Gruppenerlebnisse stärken den Zusammenhalt und geben Orientierung und Sicherheit.**
- **Besucher produzieren selbst etwas und haben Erfolgserlebnisse.**
- **Eine Mitgestaltung von Museumsbereichen, auch im Stadtraum, ist möglich.**
- **Das Museum wird zu einem lebendigen, kreativen und demokratischen Ort.**

## BEISPIEL FÜR AKTION

*Tape Art im Stadtraum*



## BEISPIEL FÜR AKTION

### *Tape Art im Stadtlabor*

Das Konzept des Stadtlabors will Menschen verbinden, ihnen eine Plattform und Raum für kreatives Entfalten bieten. Das Stadtlabor schlägt eine Brücke zwischen Kultur und Unterhaltung, Freizeit und Bildung, Jung und Alt.

Das Tape-Art-Projekt ist ein Beispiel wie mit allen Beteiligten eine Sonderausstellung aus Aktionen im Stadtraum und Workshops im Stadtlabor entstehen kann.

- Module werden
- zur aktiven
- Ausstellungsfläche
- im Stadtlabor und in den
- Stadtteilen/Stadtraum



## BEISPIEL FÜR AKTION

### ANWENDUNG

- Das Tape-Art-Projekt ist ein Beispiel, wie mit allen Beteiligten eine Sonderausstellung aus Aktionen im Stadtraum und Workshops im Stadtlabor entstehen kann.
- Workshops und Aktionen können auch Themen aus dem Schulunterricht, z.B. perspektivische Darstellung oder Bildrasterung, aufgreifen und vertiefen.
- Die Tesa SE mit ihrem Hauptsitz in Nordstedt könnte ein wichtiger Kooperationspartner oder Sponsor sein.
- Eine multimediale Bespielung, z.B. Sounds - Bare Conductive Touchboard, würde weitere Akteure einbinden.

### REIZ

- Ein gemeinschaftlicher Austausch, Gruppen- und Erfolgserlebnisse entstehen.
- Die Möglichkeit künstlerische Techniken und neue Ausdrucksformen kennenzulernen und auszuprobieren.
- TeilnehmerInnen bekommen ein öffentliches Forum, eine Präsentationsfläche, z. B. in Form einer Sonderausstellung.
- Eine aktive Mitgestaltung der Stadt - im und außerhalb des Stadtlabors - ist möglich.

### VERÄNDERUNGSPOTENZIAL

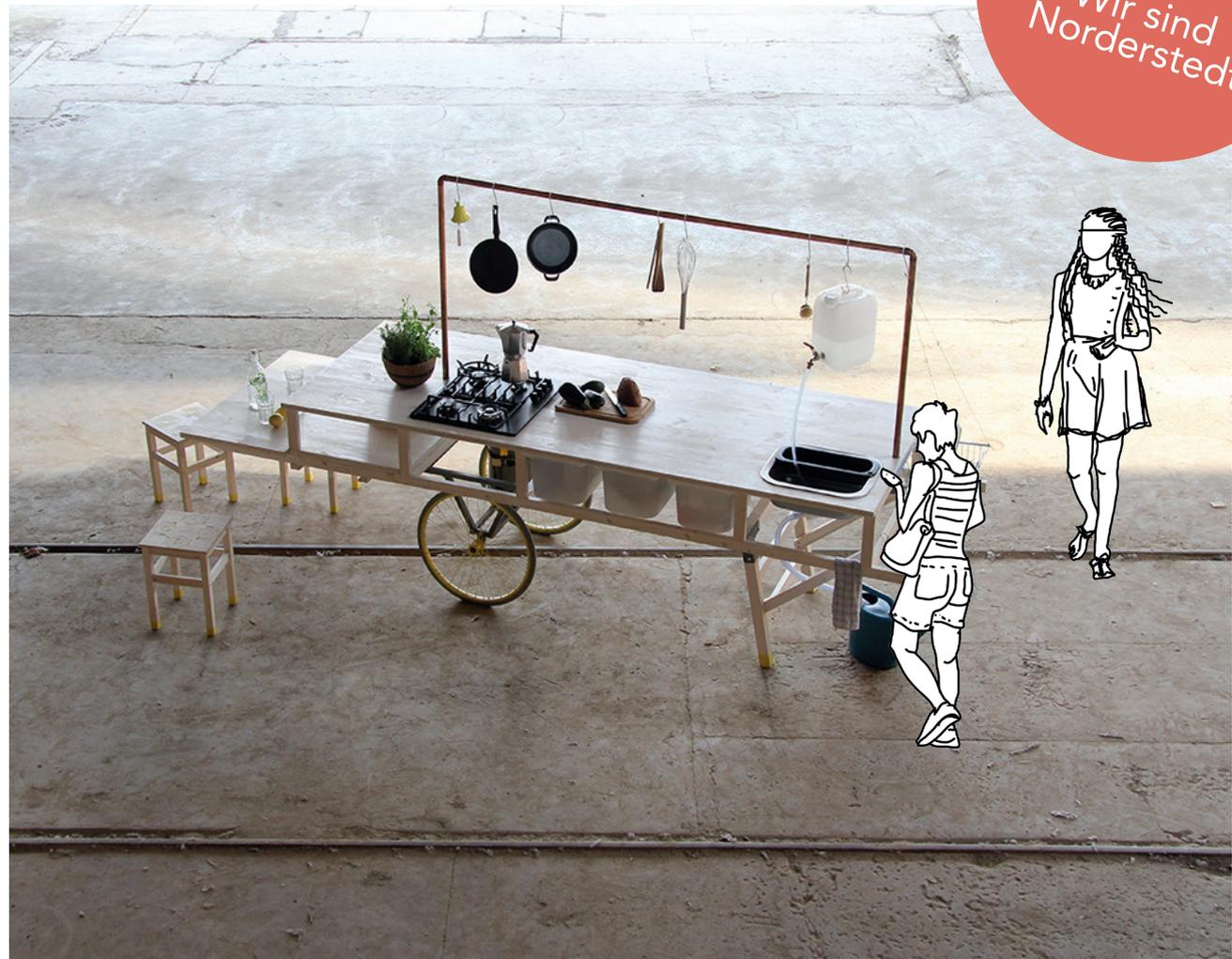
- Die Teilnehmer\*innen verändern das Tape-Art-Kunstwerk während der gesamten Projektlaufzeit.
- Dieser Gestaltungsprozess ist öffentlich sichtbar.
- Es können auch mehrere Tape-Art-Kunstwerke entstehen.



## BEISPIEL FÜR AKTION

### *Public Cooking im Stadtraum*

Public Cooking bietet einen lebendigen Austausch zu zahlreichen Themen, die für die Menschen in Norderstedt relevant sind. An verschiedenen Stellen in der Stadt, bei Projektpartner und an öffentlichen Plätzen könnten an mobilen Stationen gemeinsame Kochaktionen angeboten werden. Themen wie gesunde Ernährung, lokale Produkte, exotische Rezepte und Fairtrade werden unterhaltsam und informativ einer breiten Öffentlichkeit näher gebracht.



**SOZIALES**  
Wir sind  
Norderstedt

## BEISPIEL FÜR AKTION

### *Public Cooking im Stadtlabor*

Mögliche Themen:

- Kulturelle Vielfalt - 140 Nationen
- Gesunde Ernährung - lecker, gesund und preiswert kochen
- Kochen zu jeder Jahreszeit - saisonale Spezialitäten



**SOZIALES**  
Wir sind  
Norderstedt



## BEISPIEL FÜR AKTION

*Public Cooking im Stadtraum und im Stadtlabor*

### ANWENDUNG

- Public Cooking ist eine beliebte Form, um sich mit Norderstedtern und Gästen der Stadt über aktuelle Themen und Zukunftsfragen auszutauschen und zu verständigen. Relevante Themen könnten sein:
- Gesunde Ernährung ist wichtig. Mobile Aktionen im Stadtlabor und in der ganzen Stadt können praktische Hilfestellungen geben.
- Nachhaltigkeit heißt, global denken, lokal handeln auch bei Konsum und Ernährung. Anstöße und Tipps bieten Kochaktionen mit lokalen und Fair-Trade-Produkten.
- In Norderstedt leben ca. 140 Nationen. Ihre kulturelle Vielfalt zeigt sich auch beim Kochen. Gemeinsam Kochen und Essen macht Spaß und schafft Begegnung.

### REIZ

- Menschen begegnen, Gemeinschaft und Austausch fördern.
- Teilnehmer\*innen erhalten ein öffentliches Forum, können Aktionen mitgestalten.
- Die kulturelle Vielfalt von Norderstedt erleben.
- Neue Perspektiven und konkrete Handlungsmöglichkeiten für den persönlichen Alltag (Ernährung, Konsum, Integration ...) werden eröffnet.
- Das Potenzial für eine hohe überregionale öffentliche Aufmerksamkeit.

### VERÄNDERUNGSPOTENZIAL

- Das Format und die Themen entwickeln sich weiter.
- Aus Erfahrungen entstehen neue Ideen, neue Akteure und neue Aktionen.

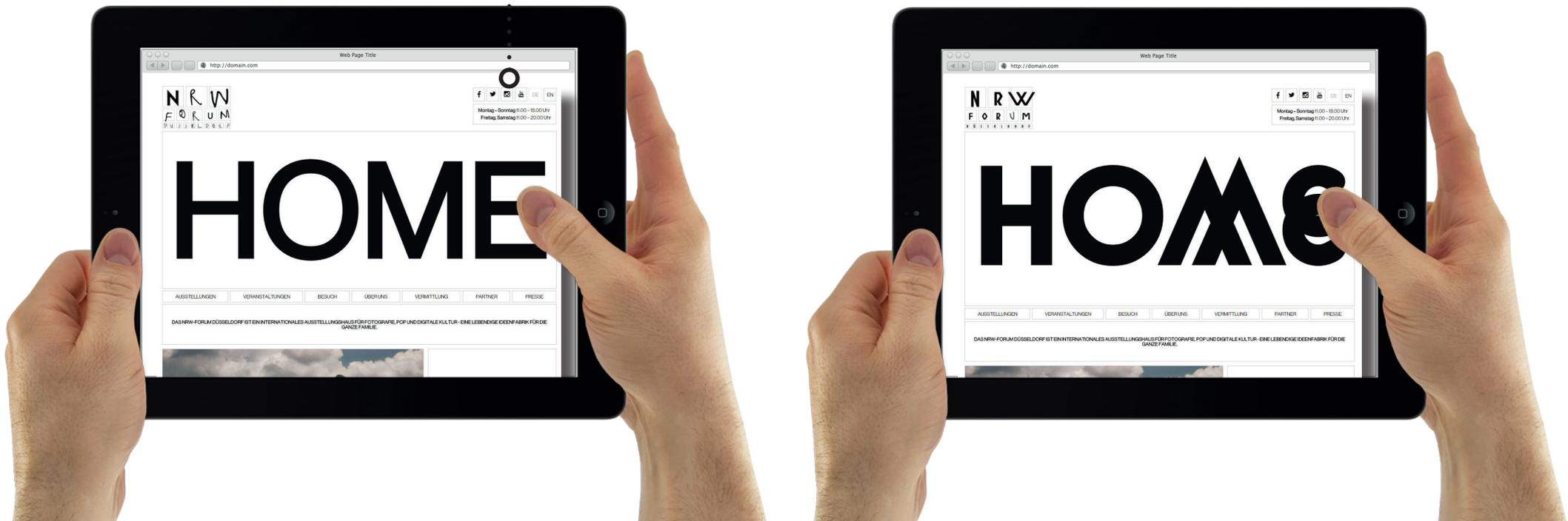


## BEISPIEL FÜR AKTION

Web-Design im Stadtraum  
(bzw. im World Wide Web)

ÖKOLOGIE  
Norderstedt  
kann was

Internetauftritt  
Stadtlabor



## BEISPIEL FÜR AKTION

Web-Design im Stadtlabor  
(bzw. im World Wide Web)

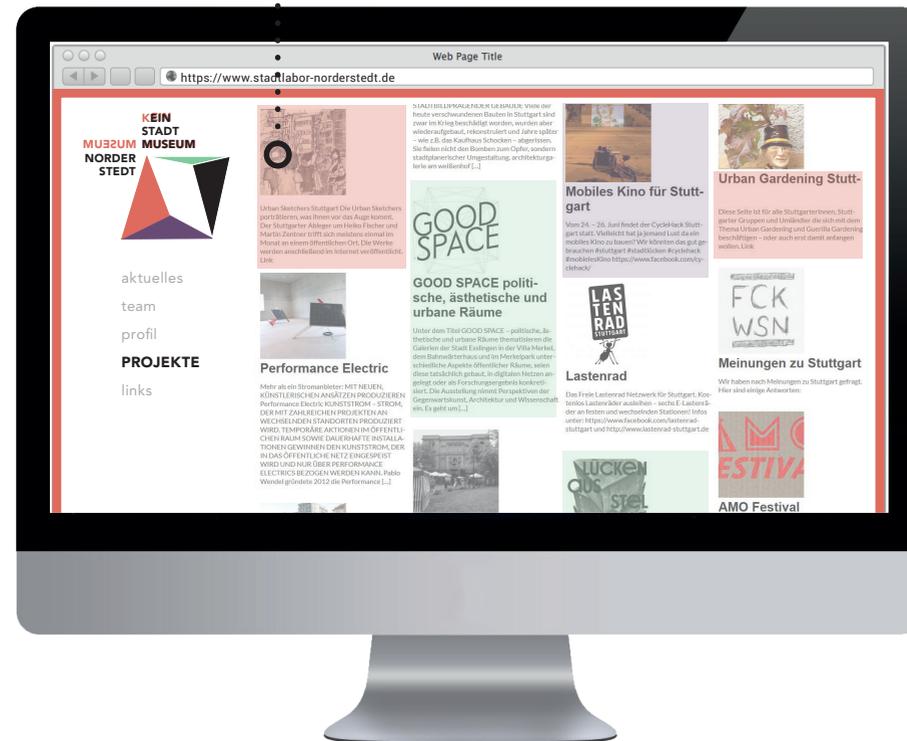
Es wird ein Web-Design Workshop organisiert, in dem die Stadtlabors-Website gestaltet wird. Konzepte werden entwickeln, Gestaltungsideen ausprobiert.

Ein Baukasten-System mit leichter HTML-Nutzung ermöglicht die aktive Mitgestaltung an der Außendarstellung des Stadtlabors. Insbesondere für Schulen und Jugendfreizeiteinrichtungen - aber auch für die VHS - ist das ein spannendes kreatives Arbeitsfeld.

Die Inhalte und die Corporate Identity-Rasterung sind vorgegeben. Innerhalb dieser Vorgaben besteht Gestaltungsspielraum.



Veränderung  
ist Teil der Corporate Identity



## BEISPIEL FÜR AKTION

*Web-Design im Stadtraum  
und im Stadtlabor*

### ANWENDUNG

- Der Web-Design Workshop hat das Ziel, eine Stadtlabors-Website zu gestalten.
- Ein Baukasten-System mit leichter Html 5 Nutzung ermöglicht die aktive Mitgestaltung an der Außendarstellung des Stadtlabors. Insbesondere für Schulen und Projekte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OGS) sowie für die Junge VHS kann das ein spannendes, kreatives Arbeitsfeld sein.
- Die Inhalte und die Corporate Identity-Rasterung sind vorgegeben. Die Freigabe von Inhalt und Layout erfolgt durch Mitarbeiter\*innen des Stadtlabors.

### REIZ

- Eine Förderung der Medienkompetenz durch die Einführung und Weiterbildung in digitalen Techniken und Medienkunst.
- Ein gemeinschaftlicher Austausch von sehr unterschiedlichen Akteuren.
- Eine aktive Mitgestaltung bei der Außendarstellung des Stadtlabors.
- Beteiligte bekommen ein öffentliches Forum. Sie sind über die Stadt hinaus sichtbar.

### VERÄNDERUNGSPOTENZIAL

- Eine ständig neue ästhetische Gestaltung der Website des Stadtlabors wäre gewährleistet.
- Der Wiedererkennungswert wird durch die Rasterung und professionelle Überarbeitung sichergestellt.
- Die Website unterliegt einer ständigen Weiterentwicklung.



## GESTALTEN

*im Stadtlabor*



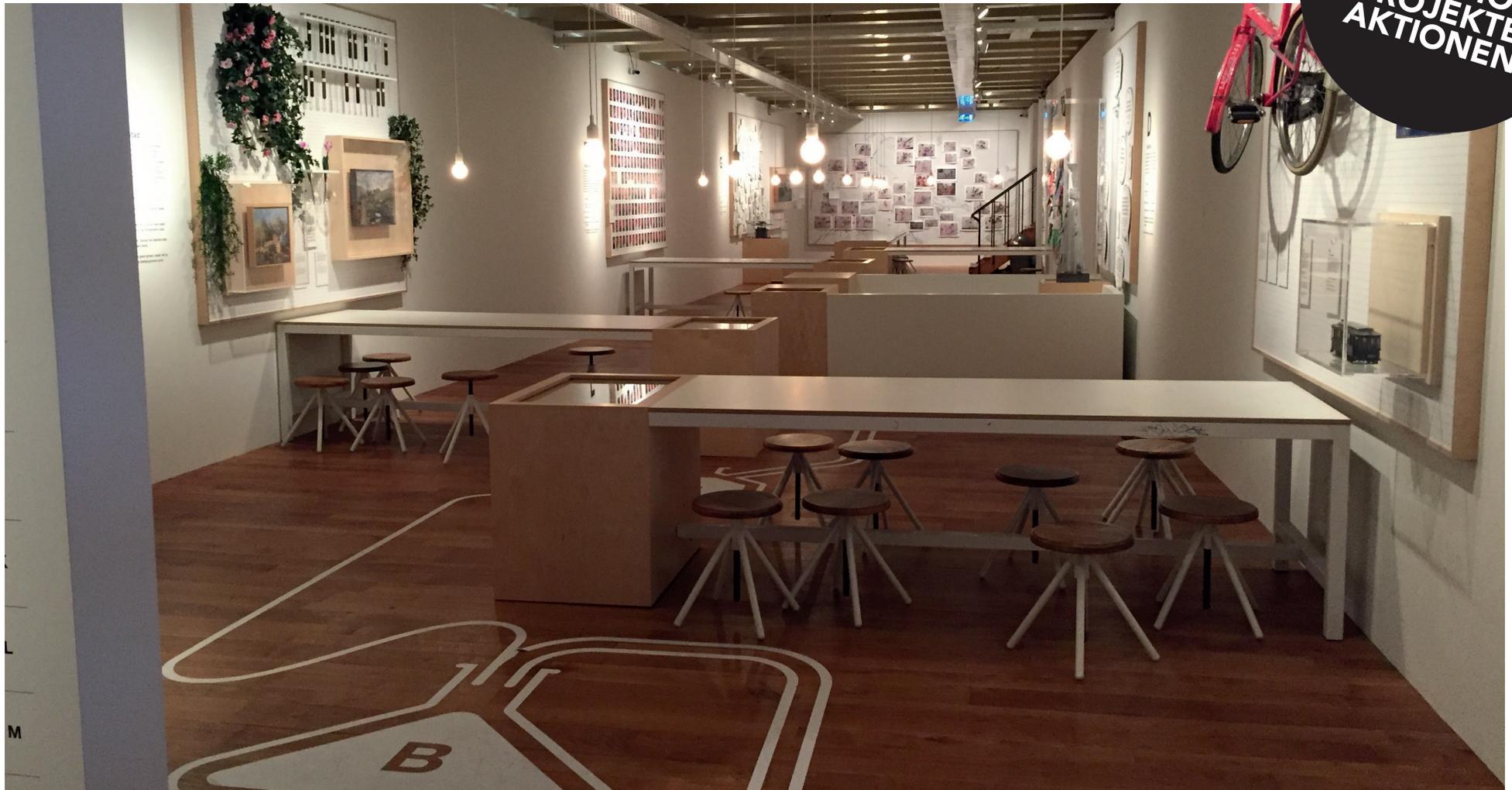
## WARUM IST DAS WICHTIG?

- In kreativen Angeboten für verschiedene Zielgruppen werden Fragen aus der interaktiven Ausstellung bezogen auf die Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit aufgegriffen und bearbeitet.
- Durch solche Prozesse erfahren die Nutzer\*innen der Werkstatt im Stadtlabor Selbstwirksamkeit und Gemeinschaftssinn
- Gemeinsam werden mit unterschiedlichen Kooperationspartnern neue Vermittlungsangebote entwickelt und umgesetzt.
- Ein kontinuierliches, gemeinsames Nachdenken und Entwickeln von Ideen erleichtert es, Fragen der Gegenwart und Zukunft zu beantworten. Ein Netzwerk für die aktive Weiterentwicklung der Stadt kann entstehen.
- Expertenvorträge mit Diskussionsrunden geben Anregungen.

## WERKSTATT IM STADTLABOR

*Zukunft denken und gestalten*

WORKSHOPS  
PROJEKTE  
AKTIONEN

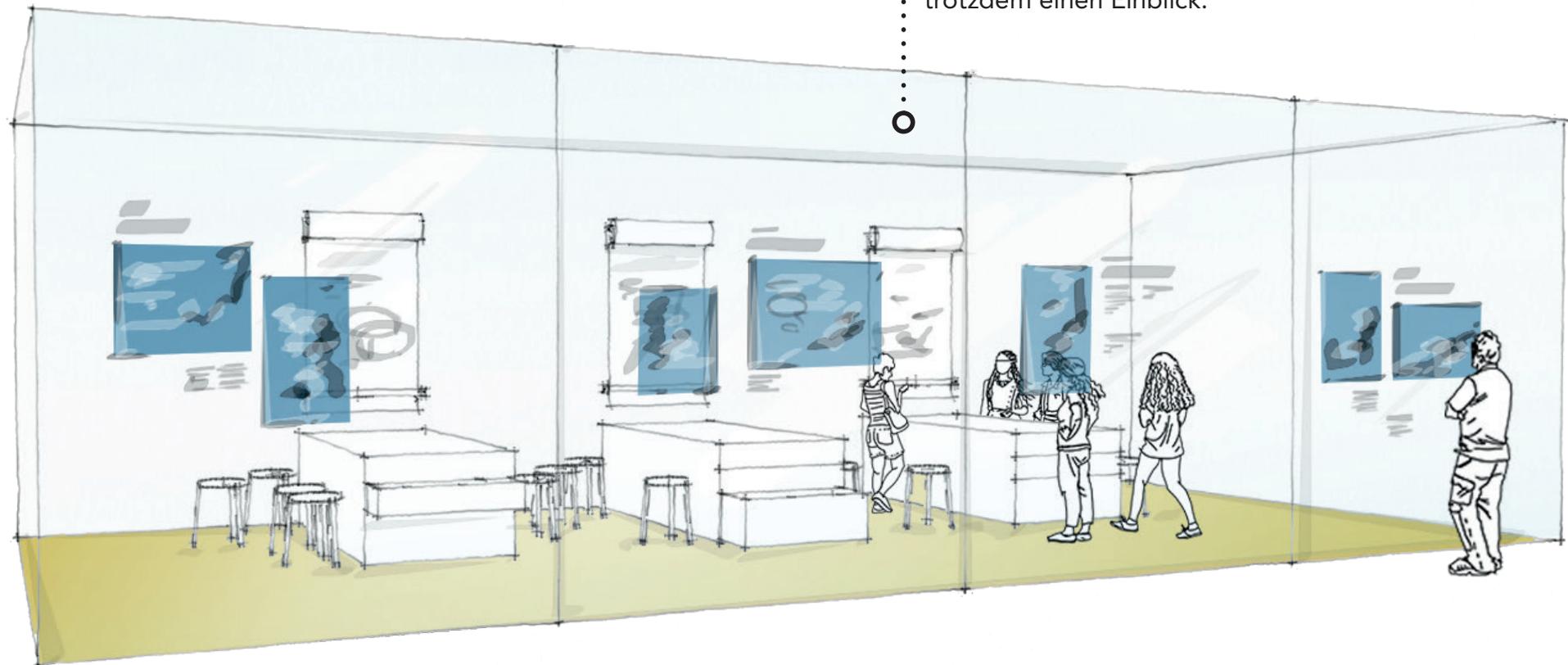


## AKTIONEN WERKSTATT

*Workshops, Gruppenarbeit, Projekte*

Norderstedter Zukunfts-Themen werden mit Schulen, Vereinen, Verbänden und anderen Akteuren behandelt. Es werden Ideen entwickeln. Aktuelle Fragen beleuchtet. Konflikte und Probleme diskutiert. Die Lösungen, Visionen und Ergebnisse werden in der Werkstatt öffentlich präsentiert.

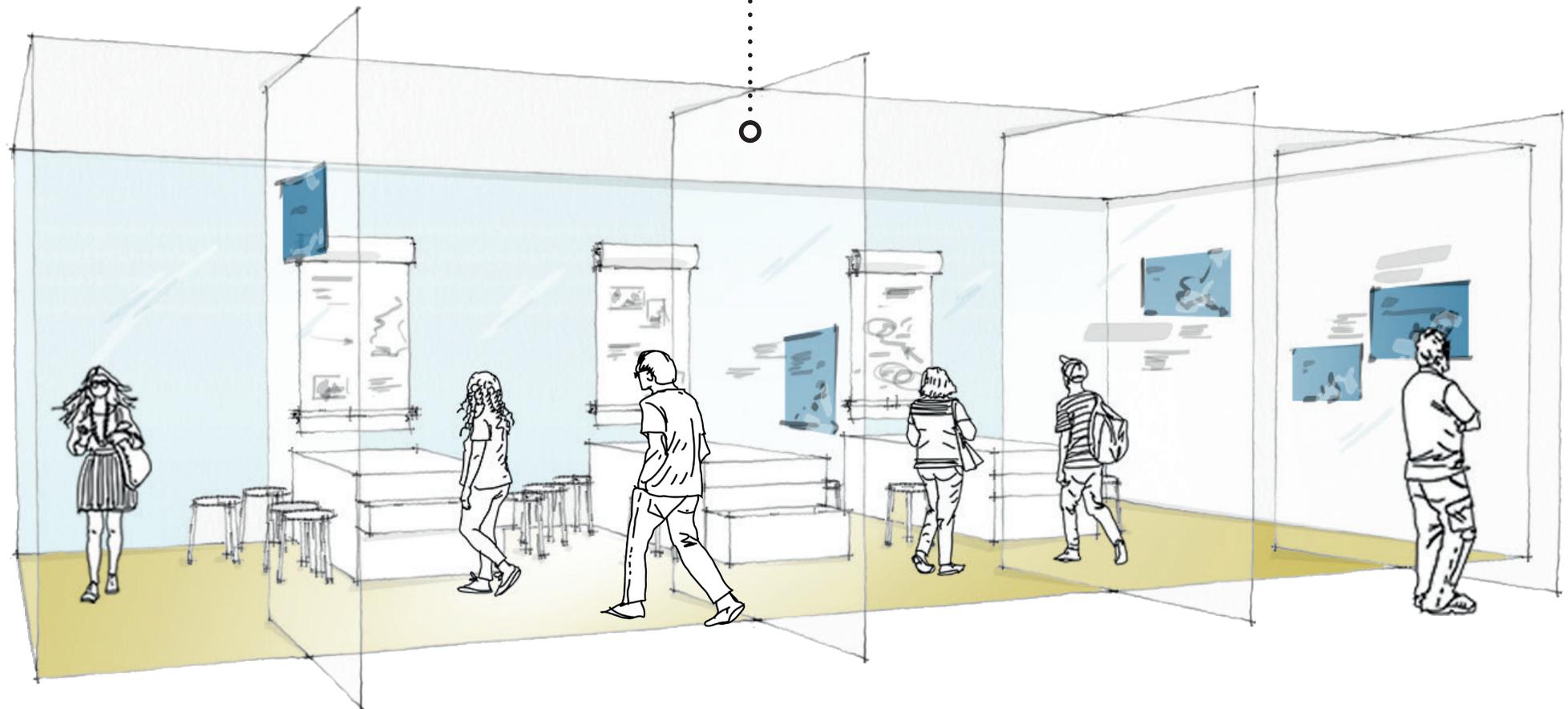
- Die Werkstatt ist während der
- Workshops geschlossen.
- Die Glasfassade ermöglicht
- den Besuchern
- trotzdem einen Einblick.



## AKTIONEN WERKSTATT

*Workshops, Gruppenarbeit, Projekte*

- Wenn keine Workshops
- stattfinden, ist die Werkstatt
- geöffnet und fungiert ebenso
- als Ausstellungsfläche.



## BETRIEBSKONZEPT

### *Das Stadtlabor lebt von Beteiligung*

Ziel des Stadtlabors ist es, Bürger, Kitas und Schulen – Kinder und Jugendliche aber auch Verwaltung und Politik, Unternehmen und Betriebe mit wechselnden Angeboten jedes Jahr ins Stadtlabor zu locken.

Hierfür sind sowohl attraktive Sonderausstellungen sowie Events und Aktionen mit starkem Bezug zu Norderstedt notwendig als auch ein professioneller Betrieb der Werkstatt.

Eine zentrale Rolle im laufenden Betrieb spielt die Werkstatt. Übers Jahr wird sie von Schulklassen, Vereinen und anderen Gruppen genutzt. In Workshops und Projekten befassen sich die Teilnehmer\*innen mit Norderstedter Zukunftsfragen: z. B. Mobilität, Grün in der Stadt, Freizeitangeboten, Sport und Kultur, neuen Wohnmodellen, Wirtschaftsentwicklung, Energieversorgung u.v.m.

An ca. zwei Tagen in der Woche wird unter personeller Betreuung von Mitarbeitern des Stadtlabors die Werkstatt von Gruppen genutzt. An den übrigen Tagen werden die Ergebnisse der Workshops und

Projekte präsentiert. Die Werkstatt steht dem restlichen Publikum offen. Zusätzlich wären auch Kooperationen mit Hochschulen, Unternehmen oder auch Vereinen und Initiativen denkbar. Die Werkstatt wäre an den restlichen drei Tagen der Woche buchbar – mit oder auch ohne Personal.

Im Jahresablauf sind zwei Aktionen bzw. Sonderausstellungen geplant, um alle Zielgruppen anzusprechen und Aufmerksamkeit in der Presse zu erzeugen. Wichtig: das Stadtlabor muss Teil des Stadtgespräches bleiben und den Norderstedtern in ihrem Alltag begegnen. Die Themen sollten stets einen starken Bezug zu aktuellen Diskussionen in der Stadt haben. Die Konzeption und Realisierung sollte in partizipative Projekte mit Akteuren der Stadt – Schulen, Hochschulen, Vereine, Firmen, öffentliche Träger - eingebunden sein.

Veranstaltungen und Events bilden die dritte Säule im Betrieb des Stadtlabors. Sie stehen in engem Bezug zum Marketing und zur Öffentlichkeitsarbeit. Im Unterschied zu Sonderausstellungen

und zur Werkstatt sind Events punktuelle Ereignisse. Der Phantasie in Sachen Formate und Kooperationen sind keine Grenzen gesetzt. Die Räumlichkeiten können für Feiern, Vorträge, Seminare aber auch Kunst- oder Kultur-Events genutzt werden.

Der Betrieb der multifunktionalen Eventflächen ist in enger Kooperation mit der Stadt oder auch einem privaten Träger denkbar. Dann müsste dem Stadtlabor ein Nutzungsrecht für eigene Projekte und Events eingeräumt werden.

## EXEMPLARISCHER JAHRESLAUF

*im Stadtlabor und im Stadtraum*

Im Jahresablauf sind zwei Schwerpunkte jeweils in der ersten und zweiten Jahreshälfte geplant. Im Sommer, zwischen den zwei Aktionsthemen, die auch jeweils eine Sonderausstellung hervorbringen, stehen Schulprojekte und Ferienangebote im Programm.

### Beispiel für eine Jahresplanung

#### Februar – Mai Public Cooking

Sonderausstellung: „So isst Norderstedt“  
Aktionen: Public Cooking im Stadtlabor  
Werkstatt: (Workshops und Präsentationen)

Februar: Kochen zu jeder Jahreszeit  
- saisonale Küche

März: 140 Nationen  
- kulinarische Vielfalt erleben

April: Fair Trade und regionaler Konsum

Mai: Public Cooking im Stadtraum

#### Juni – August

Projekte und Ferienangebote im Stadtlabor:

Juni: Schulprojekte / Projektwochen am Schuljahresende zu aktuellen Themen in Norderstedt (zielgruppenspezifisch, je nach Altersgruppe)

Juli/August:

Ferienangebot für 14-18jährige:

Sommerworkshop Web-Design fürs Stadtlabor (2 Wochen)

Ferienangebote für Kinder (9-13jährige) und Jugendliche (13-18jährige):

„Meine Lieblingsorte in Norderstedt“

### September - Dezember

#### Tape-Art-Aktionen im Stadtraum

An ausgewählten Orten in Norderstedt können Teilnehmer des Projekts sich über Tape-Art kreativ entfalten. Norderstedter werden auf diese Weise automatisch auf die Aktion und das Stadtlabor aufmerksam.

Parallel: Tape-Art-Aktionen im Stadtlabor und Sonderausstellung mit den Tape-Art-Ergebnissen - ggf. teilweise Präsentation im Firmenbegäude des Kooperationspartners tesa.

#### Events im Stadtlabor

- Ausstellungseröffnungen: Februar und September
- Abschluss der Projekte und Aktionen mit Präsentationen der Ergebnisse und einer kleinen Feier.
  - Public Cooking: Februar, März, April
  - Ferienworkshops: Juli, August
  - Tape-Art: Dezember
- Themenabende mit Bezug zu Aktionen (kulturelle Vielfalt, Jugendarbeit ...): Vorträge, Diskussionsveranstaltungen, Filmabende...

## ZUSAMMENFASSUNG BETRIEBSKONZEPT STADTLABOR

<b>Menschen BEGEGNEN - BERÜHREN – BETEILIGEN über ...</b>	
<b>Sonderausstellungen</b>	ca. zwei pro Jahr
<b>Werkstatt</b>	abwechslungsreiche Gruppenangebote
<b>Projekte / Aktionen</b>	ca. zehn pro Jahr, im Stadtlabor und Stadtraum
<b>Events / Veranstaltungen</b>	gemeinsame Nutzung mit öffentlichen und privaten Partnern

## **DAS NEUE STADTLABOR BIETET ...**

- ... Abwechslung und immer wieder Überraschungen.**
- ... Spaß und Unterhaltung zu ganz persönlichen und übergreifenden Norderstedter Themen.**
- ... umfassende Informationen in einer interaktiver Ausstellung.**
- ... Aktionen für Jung und Alt, Experten und Laien, Gruppen und Einzelpersonen.**
- ... Begegnung, Austausch und gesellschaftlichen Diskurs.**

## PERSONALBEDARF (OHNE ARCHIV)

<b>Aushilfen</b> (für Aktionen, Sonderausstellungen, Betreuung...)	ca. 1.200 Std/Jahr
<b>Werkstattbetrieb</b> , Projekte, Workshops, Aktionen	ca. 1.260 Std/Jahr, $\frac{3}{4}$ Stelle
<b>Leitung / wissenschaftliche MitarbeiterIn</b>	ca. 840 Std/Jahr, $\frac{1}{2}$ Stelle
<b>Marketing, Events, Öffentlichkeitsarbeit</b>	ca. 840 Std/Jahr, $\frac{1}{2}$ Stelle
<b>GESAMT</b>	<b>= 1 Stelle mehr als 2017</b>

## INVESTITIONS- KOSTENSCHÄTZUNG

<b>Funktion</b>	<b>m<sup>2</sup></b>	<b>€/ m<sup>2</sup></b>	<b>Gesamt</b>
Dauerausstellung	540	2.000 - 2.500	1.08 - 1.35 Mio
Sonderausstellung	200	ca. 600	ca. 120.000
Labor	60	1.000 - 1.500	60.000 - 90.000
Event	200	Ausstattung nach Bedarf	
<b>GESAMT</b>	<b>1.000</b>		<b>1.26 - 1.56 Mio</b>

# IMPRESSUM

## Copyright

Die hier vorgestellten Entwurfsvorlagen, Ausarbeitungen und Zeichnungen fallen unter Abs. 2 des Gesetzes zum Schutze der Urheberrechte. Sie sind dem Empfänger nur zum eigenen Gebrauch für die vorliegende Aufgabe vertraut. Weitergabe, Vervielfältigen (auch auszugsweise) nur mit ausdrücklicher und schriftlicher Genehmigung der Impuls-Design GmbH & Co. KG. Alle Rechte bleiben bei der Impuls-Design GmbH & Co. KG.

## Kontakt

Impuls-Design GmbH & Co. KG  
Rödingsmarkt 14  
20459 Hamburg

Tel +49 9131 81295-0  
Fax +49 9131 81295-30

[info@impuls-design.de](mailto:info@impuls-design.de)  
[www.impuls-design.de](http://www.impuls-design.de)

Impuls-Design GmbH & Co. KG  
Sitz der Gesellschaft: Erlangen  
Registergericht: Amtsgericht Fürth  
Handelsregisternummer: HRA 9246  
USt-IdNr.: DE265130722  
Komplementär:  
Impuls-Design Managementgesellschaft mbH  
Sitz der Gesellschaft: Erlangen  
Registergericht: Amtsgericht Fürth  
Handelsregisternummer: HRB 11921

Gesellschafter / Geschäftsführer:

Annette Hasselmann  
Peter Zeiss

## Ansprechpartner

Annette Hasselmann  
Projektleitung

Tel +49 40 22 866 267  
[hasselmann@impuls-design.de](mailto:hasselmann@impuls-design.de)

Sven Klomp  
Künstlerische Leitung

Tel +49 40 22 866 341  
[klomp@impuls-design.de](mailto:klomp@impuls-design.de)